

Finsterland

DIE EPIDEMIE VON MEINZENBURG

Ein Abenteuer für Finsterland
von Gregor Eisenwort

KURZINHALT

Die Spielercharaktere werden von Madeleine Dumont, der 16-jährigen Tochter eines reichen Kaufmannes kontaktiert. Ihr Lebensgefährte, der junge Arzt Pierre Herget, ist von einer dienstlichen Reise seit zwei Wochen nicht zurückgekehrt und sie befürchtet, dass ihm etwas zugestoßen sein könnte. Sie will mit der Angelegenheit aber nicht zur Polizei gehen, da sonst ihr Vater von dem Verhältnis zwischen ihr und Herget erfahren würde, der dieses nicht duldet. Über Madeleine Dumont erhalten die Spielercharaktere Zutritt zu Hergets Wohnung, wo sie aus einem Briefverkehr mit seinem ehemaligen Mentor Falk Mannhart erfahren, dass dieser ihn wegen einer komplizierten Diagnose zu sich in die Stadt Meinzenburg eingeladen hat. In Meinzenburg angekommen, müssen die Spielercharaktere feststellen, dass die Stadt unter Quarantäne steht und der Zutritt von Truppen des Kurfürsten Thome geregelt wird – man kommt zwar hinein, aber nicht hinaus. In der Stadt soll eine ansteckende Seuche wüten. Im Inneren der Stadt befinden sich tatsächlich wenige Leute auf den Straßen, und diese haben einen grässlichen Ausschlag. Wenn die Spielercharaktere nach Mannhart fragen, erfahren sie, dass er neulich zum Leibarzt des Bürgermeisters befördert wurde und derzeit für niemanden zu sprechen ist. Seine alte Wohnung steht leer und ist versperrt. Dort finden die Spielercharaktere zunächst nichts, hören aber im Keller leise Hilferufe. Hinter einer Geheimtür finden sie ein verstecktes Laboratorium, in dem sich verschiedene giftige Substanzen befinden. Außerdem ist in einer kleinen Zelle dort Pierre Herget angekettet. Wenn ihn die Spieler befreien, erfahren sie von ihm Mannharts diabolischen Plan: Mit einem von ihm entwickelten Gift, das er in die Trinkwasserversorgung der Stadt gemischt hat, hat er die Seuche verursacht. Die Stelle beim Bürgermeister hat er bekommen, weil dieser Angst hat, auch zu erkranken. In dieser Position kann er den Bürgermeister beeinflussen und nach seinem Willen steuern, um selbst die Macht in der Stadt zu bekommen. Herget wollte er zunächst als Komplizen einladen und hat ihn nach dessen Ablehnung eingesperrt. Herget kann nun mit den Substanzen im Labor ein Gegengift entwickeln, das die Spielercharaktere nun ebenso in die Wasserversorgung der Stadt bringen müssen. Diese ist von den alten Katakomben der Stadt aus zugänglich, die von Stadtwachen bewacht werden. Wenn das Gegenmittel verabreicht ist, gilt es schließlich noch Mannhart selbst zu stellen, indem die Spielercharaktere dem Bürgermeister die belastenden Beweise bringen. Erst dann ist Meinzenburg vor Mannharts Ambitionen sicher und Pierre Herget und Madeleine Dumont können wieder glücklich vereint werden – wenn da nicht ihr Vater wäre...

ABLAUF

Erste Szene: Der Auftrag der jungen Dame

Zweite Szene: In Meinzenburg

Dritte Szene: Mannharts Laboratorium

Vierte Szene: Durch die Katakomben zur Wasserader

Fünfte Szene: Konfrontation mit dem Bürgermeister

CHARAKTERE

Madeleine Dumont: Eine blonde junge Dame, schwer verliebt und verzweifelt.

Pierre Herget: Ein kluger und pragmatischer junger Mann mit kurzen schwarzen Haaren, gestutztem Bart und einer Brille. Er ist in Mannharts Keller schon ziemlich abgemagert.

Falk Mannhart: Genie und Wahnsinn liegen bei diesem Arzt nahe beisammen. Er hat wirre weiße Haare und trägt ein Monokel. Wird er beschuldigt, weist er alles von sich und versucht, den Bürgermeister davon zu überzeugen, dass die Spielercharaktere Veräter sind.

Frieder Gebauer: Der Bürgermeister von Meinzenburg ist ein schlanker älterer Herr, der nicht viel Spaß am Leben zu haben scheint. Er ist in ständiger Angst vor Krankheiten, die natürlich auch von Mannhart genährt wird.

DIE STADT

Meinzenburg ist eine kleine Stadt mit einigen Tausend Einwohnern im Kurfürstentum Thome. Sie besteht aus einem historischen Stadtkern und neueren Anbauten. Die gesamte Stadt hat eine noch intakte Stadtmauer. Die Katakomben von Meinzenburg, über die man auch die Wasserversorgung der Stadt erreichen kann, beherbergen hingegen monströse Fresken und eine beunruhigende Statue.